PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES' - *kun for medlemmer*

Nr. 71, onsdag 22. januar 1992

Redaksjonelt

Sent i januar. Det er kaldt ute; den første rene "Winter Game-Turn" har meldt sin ankomst i 1992. Sneen ligger stille, hvit og pen; inne på et varmt kontor sitter vi og vrir hjernen for nok en gang å finne noe til redaksjonelt. Det er ikke lett. Vi har klaget over det før, og kommer sikkert til å gjøre det igjen. Når inspirasjonen svikter, må man ty til nyheter og aktualiteter.

Vi kunne jo skrive om Gothcon, som til nå har unnlatt å sende oss noen påmeldingspapirer, selv om de alltid pleier å ha fristen sin i slutten av januar. På den annen side pleier alltid disse papirene å komme i siste liten (slik det også har vært med Viking-Con i København <og ingen frekke kommentarer om Arcons praksis, takk>). Vi får vente og se om svenskene har rotet seg helt bort i år.

Ellers er det jo verdt å merke seg at selv om DefCon ser ut til å ha slumret hen, så er det hele to spillarrangementer her til lands i februar: Først WinCon i Arendal, som vi selvsagt vil oppfordre flest mulig til å besøke, og så vår egen SCUDCON, der alle selvsagt MÅ møte. Få gjerne med deg noen andre, også!

Men SCUDCON står det mer om inne i bladet. Vi har også visse forhåpninger om at det kanskje kan bli til en SeaCon 2 på danskebåten senere i vinter. Det behøver ikke være noen kongress i København for at man skal dra dit... Den som følger med i PHOBOS får se; vi regner også med å kunne bringe mer nytt om Arcon i neste nummer.

Til sist vil vi oppfordre alle som har bidratt til PHOBOS tidligere om å skrive noe til neste nummer; vi tar som kjent inn det meste fra folks faste spalter til korte enkeltmeldinger, sladder & injurier.

For avslutningsvis å komme inn ppå et par av de siste typene nytt -- våre kjære venner & konkurrenter på Blindern har visstnok lidd av visse oppstartvansker her i det nye året. Faktisk er det ikke blitt spilt en eneste tirsdag siden lenge før jul, og visse Blindgjengere har ymtet frempå om at de snart blir nødt til å gå på Bjølsen av ren og skjær abstinens.

De skal selvsagt være velkommen, men vi får jo håpe at RF-kjellern ikke er gått tapt som et seriøst spillokale; for vår del er vi uansett interessert i et godt forhold til RF, av hensyn til ARCON, om ikke annet.

THE DEEP DUNGEON OF CRYPTMAR

- ELLER, KIMS SPALTE

" Ta styret på ordet,
få Ares på sporet."

Alle er nå selvfølgelig klar over den store begivenheten den 29. februar. Da arrangerer Ares Scudcon. Scudcon inneholder selvfølgelig alt som en bra kongress burde inneholde. På rollespillsiden blir det PARANOIA, TERRORIST, AUDIOPUNK og AD&D. Jeg håper at så mange som mulig av dere kan komme. Den 29/2 1992 er en lørdag, og 50 kroner har selv DU råd til. Et problem blir det dog, jeg trenger 5 GMer til AD&D. Hvis du har lyst på denne ærefulle jobben, så er det bare å kontakte meg.

ICEWIND DALE-trilogien

Denne trilogien er skrevet av R.A. Salvatore; han er en av de beste fantasiforfattere jeg noen gang har lest. Salvatore skriver spennende, og han har fin flyt i historien. Han har nok også dessverre en tendens til å få oss til å tro at en av hovedpersonene dør, men heldigvis pleier han/hun å overleve.

I de tre bøkene møter vi bl.a. Bruenor, en dverg, Drizzt, en drow, og Wulfgar, et menneske. I bok I må de slåss for livet mot store invasjonsstyrker, styrt av en gal magiker. Et av høydepunktene er Drizzts kamp mot en ekte demon.

I bok II drar vennene på jakt etter Bruenors hjemsted, Mithril Hall. Bruenor husker vagt at hans klan måtte rømme derfra for mange år siden. Etter dem er også en gruppe mennesker som vil drepe venneflokken. En av dem, en leiemorder, vil fange Regis, en halfling og god venn av Bruenor. Regis har stjålet en magisk juvel fra leiemorderens sjef.

I bok III drar Bruenor, Wulfgar, Drizzt og Catti-bris sydover til Calimshan for å redde Regis, som nå er kidnappet av leiemorderen.

Karakter: 10

Dette var alt for denne gang (jeg gidder ikke mer). Vårt enestående magasin trenger mer stoff, så skriv inn til oss. Har du noe du ønsker å si angående rollespill, så skriv inn til:

Kim Strandebø
Langåsveien 4 C
0880 OSLO 8

SCUDCON 1

ARES' 1. ÉNDAGS SPILLFESTIVAL, 29/2 1992:

SCUDCON 1
Nordkanten Samfunnshus, lørdag 29. februar 1992
kl. 1000-2400

Ares, forening for simuleringsspill, vil invitere alle med interesse for denne typen spill til en "minikongress" i Oslo, lørdag 29/2 (skuddårsdagen), hele dagen fra kl. 1000. SCUDCON 1, som naturlig nok er blitt den uformelle betegnelsen på spilldagen, er ment å skulle være et sted der man kan få prøve nye ting eller være med på turneringer i sitt favorittspill; vi kan også by på et omfattende videoprogram og matservering. Alt dette for bare kr. 50,- i forhåndsavgift...

AD&D
De av dere som aldri har hørt om *Dungeons & Dragons*, har kanskje ikke hørt om de andre spillene vi skal arrangere heller? Den Avanserte versjonen av *D&D* er nok den mest spilte form for rollespill i verden idag; noen synes *AD&D* fortjener både det og mer til, mens andre ikke kan fordra spillet. Nå vil det ihvertfall bli anledning til å prøve seg på en turnering over flere runder i dette kjempepopulære spillet.

TERRORIST
Dette spillet er Ares' egen oppfinnelse, og er stort sett bare blitt spilt på egne turneringer i Ares-regi: Forestill deg at du og dine medspillere utgjør en gjeng hyperfarlige internasjonale terrorister på oppdrag. Dere står med andre ord i samme forhold til verden omkring dere som man gjør i så mange rollespill: Alle er ute etter dere, dere har masser av dødbringende våpen, og det er alltid tryggest å skyte først og stille evt. spørsmål til de evt. overlevende etterpå...

PARANOIA
Den allmektige computer trenger din hjelp. Bare du kan redde Den Hellige, Allmektige Computer fra totalt sammenbrudd, og hemmelige organisasjoner som prøver å gjøre hverdagen surere for alle som lever i *Alpha Complex*. Dette blir ingen lett oppgave.

1830
Dette er spillet der du får vise dine evner som imperiebygger og aksjespekulant. Klarer du det? Får du et tog som bærer ditt navn? Eller blir du glemt i historiens slør, som de fleste rallare ble? Fortvil ikke, husk at vi er på vei mot en ny storhetstid for jernbanen.

BRITANNIA
Vårt naboland på den andre siden av Nordsjøen, har blitt regjert av mange folkeslag gjennom tidene, og det får du merke i dette spillet. For å få et rimelig historisk bilde av hva som foregikk, får hver spiller flere folkegrupper å bestyre.

AUDIOPUNK
Dette er et nytt spillsystem, der det legges stor vekt på bruk av lydeffekter i tilknytning til rollespill (som "kulisser" osv). Bli med på å prøve noe nytt og spennende!

DIPLOMACY
Dette er jo bortimot det mest berømte og spilte av alle simulerings-brettspill -- en design som er tredve år gammel, og fortsatt spilles så godt som uendret må man vel kunne kalle en klassiker. Har du ikke prøvd det før, er det anledning til å bli med; men vær oppmerksom på at *Diplomacy* er spillet der det er umulig å vinne uten å inngå avtaler med andre, og bryte dem på riktig tidspunkt.

WAR AT SEA
Dette tomanns brettspillet er også kjent som "*Yatzy at Sea*" på grunn av de store mengdene terningkast. Likevel er det av de mest spennende og engasjerende enkle krigsspill som finnes.

CIVILIZATION
Det mest siviliserte spill noen har pønsket ut. Men det måtte vel komme, som en reaksjon på at de fleste spill baserer seg på å finne nye måter å bryte ned en hver sivilisasjon: historisk, nåtidig eller fremtidig. Denne gangen skal du få bygge opp en ny sivilisasjon, og føre den til verdensherredømme. (Javel da, egentlig skal du bare pønske ut filosofi og juridiske systemer før alle andre. Men det er jo den eneste måte å oppnå et reelt verdensherredømme av varig verdi.)

VIDEO
Vi planlegger et bredt utvalg filmer, fra krigs- og science fiction til drabelig fantasi og skrekk, alt sammen med en viss spillrelevans.

FORHANDSPAMELDING: Kr. 50,- til postgirokonto [redacted]